

Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

Ni Putu Vivin Indrawati, Sulastya Ningsih, I Putu Darmayasa, Laili Hanifah, Ni Made Sri Laksmi

Universitas Pendidikan Ganesha, Universitas Negeri Gorontalo, Universitas Negeri Malang, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa
putu.vivin@undiksha.ac.id

Article History

accepted 1/6/2025

approved 20/6/2025

published 29/6/2025

Abstract

Awareness of the importance of local wisdom in education, especially in the form of structured educational game tools for early childhood, still faces various challenges. The purpose of this study is to thoroughly study the ideas and applications of educational game tools based on local wisdom in early childhood learning. This study uses a literature study (literature review) or literature review. The implementation of educational game tools based on local wisdom has the potential for a significant positive impact on various aspects of early childhood development. The development and implementation of educational game tools based on local wisdom have great potential in facing several challenges. Based on the various literatures that have been reviewed, it is concluded that educational game tools based on local wisdom have very great and strategic potential in supporting holistic learning for early childhood.

Keywords: *APE, local wisdom, children*

Abstrak

Kesadaran akan pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan, khususnya dalam bentuk alat permainan edukatif yang terstruktur untuk anak usia dini, masih menghadapi berbagai tantangan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh ide-ide dan aplikasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini. Studi ini menggunakan studi literatur (review literature) atau tinjauan pustaka. Implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki potensi dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini. Pengembangan dan implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki potensi besar dalam menghadapi beberapa tantangan. Berdasarkan dari berbagai literatur yang telah ditinjau, disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki potensi yang sangat besar dan strategis dalam mendukung pembelajaran holistik anak usia dini.

Kata kunci: *APE, kearifan lokal, anak*



PENDAHULUAN

Fondasi krusial bagi perkembangan holistik individu adalah saat berada pada jenjang Pendidikan anak usia dini (PAUD). Anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang cepat pada tahap ini, mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotorik, serta sosial-emosional. Lingkungan belajar yang kondusif dan stimulatif menjadi esensial guna mengoptimalkan potensi yang dimiliki setiap anak. Salah satu pendekatan yang terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran di usia dini adalah melalui permainan edukatif. Permainan, bagi anak, bukan sekadar aktivitas pengisi waktu luang, melainkan medium utama untuk belajar, mengeksplorasi dunia, mengembangkan keterampilan, dan menginternalisasi nilai-nilai (Indrawati, Rasyad, & Mudiono, 2021). Melalui permainan yang dirancang secara edukatif, konsep-konsep kompleks dapat disajikan dalam bentuk yang menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh anak.

Fenomena globalisasi dan pesatnya arus informasi telah memiliki dampak besar pada banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Di satu sisi, globalisasi memungkinkan teknologi dan pengetahuan baru (Nasution et al., 2017). Di sisi lain, ia berpotensi mengikis ikatan budaya dan prinsip lokal. Anak-anak masa kini, yang terpapar pada berbagai konten media dari seluruh dunia, seringkali kurang mengenal atau bahkan terasing dari akar budaya mereka sendiri. Kondisi ini menimbulkan kekhawatiran akan lunturnya kearifan lokal sebagai salah satu pilar pembentuk karakter bangsa (Ekaningtyas, 2024). Kearifan lokal merujuk pada prinsip, aturan, kebiasaan, dan pengetahuan yang secara turun-temurun pada suatu komunitas, mencerminkan cara hidup, pandangan dunia, serta hubungan harmonis dengan alam dan sesama (Hasanah & Prameswari, 2023). Mengintegrasikan kearifan lokal dalam pendidikan anak usia dini menjadi suatu kebutuhan mendesak untuk menanamkan rasa cinta tanah air, menghargai keberagaman, dan membentuk identitas diri yang kokoh.

Pembelajaran anak usia dini yang menggabungkan kearifan lokal memiliki urgensi yang tinggi. Selain berperan dalam pelestarian budaya, pendekatan ini juga menawarkan keunggulan pedagogis yang signifikan. Kearifan lokal sering menggabungkan prinsip sosial, moral, dan etika universal, yang dapat diajarkan secara kontekstual melalui cerita rakyat, permainan tradisional, lagu, atau artefak budaya (Utami et al., 2024). Ketika anak berinteraksi dengan alat permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal, mereka tidak hanya belajar tentang konsep akademik, tetapi juga mengenal warisan budaya mereka, memahami makna di baliknya, dan mengembangkan apresiasi terhadap identitas kolektif (Putri & Idawati, 2025). Hal ini sejalan dengan prinsip pendidikan karakter yang berupaya membentuk individu yang tidak hanya memiliki kecerdasan kognitif, tetapi juga memiliki moral yang tinggi dan kesadaran akan tanggung jawab sosial.

Kesadaran akan pentingnya kearifan lokal dalam pendidikan, khususnya dalam bentuk alat permainan edukatif yang terstruktur untuk anak usia dini, masih menghadapi berbagai tantangan. Banyak alat permainan edukatif yang tersedia di pasaran cenderung bersifat universal atau berorientasi pada budaya asing, sehingga kurang relevan dengan konteks sosial dan budaya anak Indonesia (Ayubi, 2022). Oleh karena itu, diperlukan upaya sistematis untuk mengembangkan dan mengkaji alat permainan edukatif yang secara eksplisit menggali dan memanfaatkan kekayaan kearifan lokal.

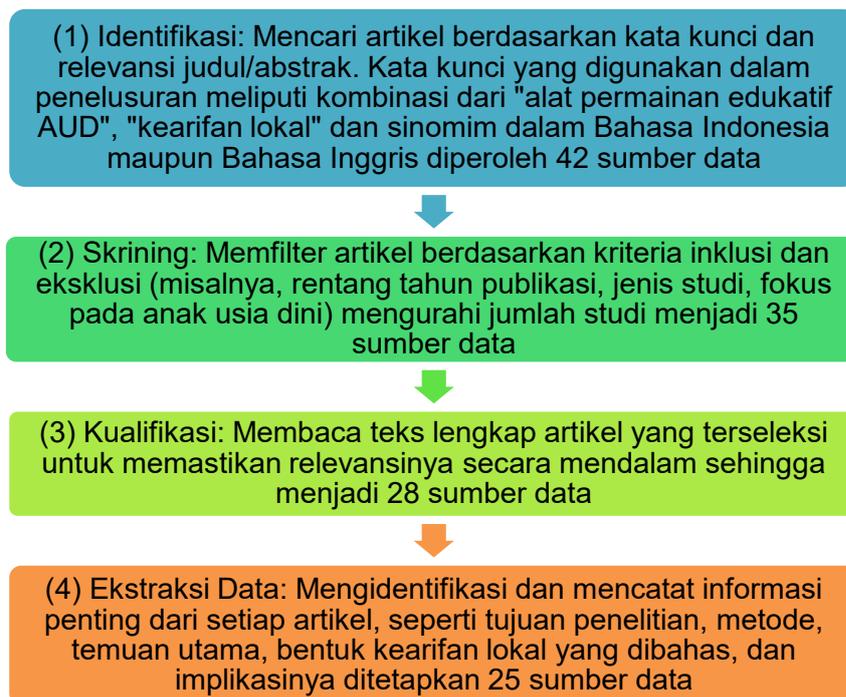
Penelitian terdahulu telah banyak membahas tentang pentingnya permainan edukatif dalam PAUD, serta kontribusi kearifan lokal dalam pendidikan karakter (Nisfa, Latiana, Pranoto, & Diana, 2022). Studi yang secara spesifik mengkaji sintesis antara kedua konsep ini, yaitu alat permainan edukatif yang secara sengaja didesain dengan basis kearifan lokal untuk pembelajaran anak usia dini, masih relatif terbatas dan tersebar. Kesenjangan ini menimbulkan kebutuhan akan penelitian yang sistematis untuk mengidentifikasi bagaimana kearifan lokal dapat diinternalisasi ke dalam desain

dan fungsi alat permainan edukatif, serta bagaimana implementasinya dapat mempengaruhi perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mempelajari secara menyeluruh ide-ide dan aplikasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal dalam pembelajaran anak usia dini melalui pendekatan studi literatur. Dengan menganalisis berbagai sumber primer dan sekunder, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran komprehensif mengenai potensi, tantangan, serta kerangka konseptual yang dapat digunakan untuk pengembangan dan implementasi alat permainan edukatif yang relevan dengan konteks budaya Indonesia.

METODE

Studi ini menggunakan studi literatur (*review literature*) atau tinjauan pustaka. Metode studi literatur memungkinkan peneliti untuk membangun pemahaman yang komprehensif mengenai konsep-konsep kunci, mengidentifikasi tren penelitian, menemukan kesenjangan pengetahuan, dan merumuskan implikasi dari temuan yang ada (Sugiyono, 2017). Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari artikel jurnal ilmiah (nasional dan internasional), bab buku, prosiding seminar, dan tesis/disertasi yang relevan. Penelusuran literatur dilakukan melalui basis data elektronik seperti Google Scholar, ERIC, dan database perpustakaan nasional/universitas (Adlini, Dinda, Yulinda, Chotimah, & Merliyana, 2022). Penelitian dilakukan selama dua bulan, dari Februari hingga Maret 2025. Proses pengumpulan data meliputi beberapa tahapan yang tersaji pada gambar berikut.



Gambar 1. Diagram Alir Proses Pengumpulan Data

Data yang dianalisis diproses secara kualitatif. Kemudian data yang telah diekstraksi diorganisir, dikategorikan, dan disintesis berdasarkan tema-tema yang muncul sesuai dengan rumusan masalah. Tahapan analisis meliputi: (1) Reduksi Data: Mengidentifikasi informasi inti yang relevan dan membuang yang tidak relevan. (2) Penyajian Data: Mengorganisir temuan dalam bentuk naratif, tabel, atau diagram untuk memudahkan pemahaman. (3) Verifikasi dan Penarikan Kesimpulan: Menginterpretasikan temuan, mengidentifikasi pola, kesamaan, perbedaan, dan kesenjangan antarstudi, kemudian merumuskan kesimpulan yang valid dan menjawab

rumusan masalah penelitian (Adlini et al., 2022). Keterbatasan dan implikasi untuk penelitian selanjutnya juga akan dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil sintesis mengacu pada studi-studi sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan bahasan penelitian. Pembahasan dibagi menjadi beberapa sub-bagian utama untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai integrasi kearifan lokal dalam alat permainan edukatif untuk pembelajaran anak usia dini, serta potensi dan tantangannya.

A. Konsep Alat Permainan Edukatif dan Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Anak Usia Dini

1. Alat Permainan Edukatif untuk Anak Usia Dini (APE) adalah sarana atau media yang dirancang khusus untuk memfasilitasi proses belajar anak melalui aktivitas bermain. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala jenis alat atau media yang digunakan dalam proses bermain anak dengan tujuan untuk mendukung perkembangan dan pembelajaran mereka. APE dirancang tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk merangsang berbagai aspek perkembangan anak (Hasanah & Prameswari, 2023). APE bukan sekadar mainan biasa, melainkan memiliki tujuan pedagogis yang jelas, yaitu merangsang berbagai aspek perkembangan anak secara optimal. APE mendukung peningkatan fungsi kognitif anak, yang meliputi cara mengatasi masalah (pikiran kreatif, berpikir logis), motorik (halus dan kasar), dan sosial-emosional (interaksi, kerjasama, empati), dan bahasa (komunikasi, kosakata) (Ramadhani, Azizah, Selpiyani, & Khadijah, 2022). Literatur menunjukkan bahwa efektivitas APE sangat bergantung pada desain yang sesuai dengan tahapan perkembangan anak, keamanan bahan, serta potensi stimulasi yang ditawarkannya (Saurina, 2016).

2. Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Anak Usia Dini Kearifan lokal didefinisikan sebagai seperangkat pengetahuan, nilai, dan praktik yang berasal dari pengalaman adaptif suatu komunitas dalam berinteraksi dengan lingkungan fisik dan sosialnya, yang diwariskan secara turun-temurun (Meiyanti, Santoso, & Widjanarko, 2023). Dalam konteks pendidikan anak usia dini, kearifan lokal dapat menjadi sumber belajar yang sangat kaya dan kontekstual. Ini mencakup cerita rakyat, lagu daerah, permainan tradisional, adat istiadat, nilai-nilai moral, hingga kerajinan tangan khas suatu daerah (Rokhmat, Makhrus, Sukarso, Mahmudah, & Fatina, 2024). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran bertujuan untuk menanamkan identitas budaya, menumbuhkan rasa bangga terhadap warisan leluhur serta menanamkan karakter anak-anak pada prinsip-prinsip luhur bangsanya.

B. Bentuk dan Integrasi Kearifan Lokal dalam Alat Permainan Edukatif

Integrasi kearifan lokal ke dalam alat permainan edukatif dapat mengambil berbagai bentuk, mulai dari adaptasi permainan tradisional hingga penciptaan APE baru yang mengusung elemen-elemen budaya.

1. Adaptasi Permainan Tradisional Banyak permainan tradisional di Indonesia yang secara inheren bersifat edukatif dan mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Contohnya:

- a. Engklek: Mengembangkan kemampuan berhitung, keseimbangan, motorik kasar, serta sportivitas (Supriatin, Ismawati, & Hanik, 2021).
- b. Congklak: Melatih kemampuan berhitung, strategi, kesabaran, dan koordinasi mata-tangan (Fitriani, Nafiqoh, & Alam, 2024).
- c. Egrang: Meningkatkan keseimbangan dan keberanian (Suhariyanti, Priyadi, Alhadi, & Rachmatia, 2024).
- d. Gobak sodor: untuk melatih ketangkasan, kecerdikan dan kerjasama tim (Erwanda & Sutapa, 2023).

2. APE Baru dengan Elemen Kearifan Lokal Pengembangan APE baru dapat secara sengaja mengintegrasikan elemen kearifan lokal dalam desain, tema, dan fungsinya.

APE baru dapat secara sengaja mengintegrasikan elemen kearifan lokal dalam desain, tema, dan fungsinya, menciptakan media pembelajaran yang unik dan bermakna. Pendekatan ini memungkinkan anak untuk belajar sambil mengenal dan mencintai budayanya. Contohnya:

- a. Permainan Kartu Mengenal Pakaian Adat: Mengembangkan pengetahuan tentang budaya, pengenalan warna, dan kosakata. Mengenal dan mencintai budayanya sendiri. Mereka belajar tentang identitas, sejarah, dan nilai-nilai luhur leluhur mereka sejak dini (Setyowahyudi, Tirtayani, & Indana, 2023).
- b. Boneka Tokoh Pewayangan/Dongeng Rakyat: Stimulasi imajinasi, pengembangan bahasa, dan pemahaman nilai moral dari cerita. Membantu anak memahami berbagai emosi dan karakter (baik dan buruk) melalui tokoh-tokoh dalam cerita. Mereka belajar tentang nilai-nilai moral, seperti kejujuran, keberanian, dan kasih sayang (Ulfa, 2018).
- c. Puzzle Bangunan Adat/Peta Budaya Lokal: cara yang menyenangkan dan efektif untuk memperkenalkan kearifan lokal kepada anak-anak. Puzzle ini bukan hanya sekadar mainan, tetapi juga media pembelajaran interaktif yang membantu anak mengenal dan mencintai budayanya sendiri. Melatih kognitif spasial, pemecahan masalah, dan pengenalan geografi/budaya (Anisa, Lissimia, Satwikasari, & Nuraini, 2019).
- d. Alat Musik Mini Tradisional: Melatih sensorik-auditori, ritme, dan pengenalan alat musik daerah (Ardipal, Machfauzia, & Zamil, 2023).

Integrasi elemen kearifan lokal ini tidak hanya menjadikan APE lebih menarik dan relevan, tetapi juga menumbuhkan rasa bangga dan kepemilikan anak terhadap warisan budayanya sejak usia dini.

C. Potensi dan Dampak Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal

Permainan edukatif yang berbasis kearifan lokal yang digunakan memiliki potensi dampak positif yang signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan anak usia dini, sebagaimana diuraikan dalam literatur:

1. Pengembangan Kognitif Anak dapat belajar konsep dasar seperti berhitung, pola, bentuk, dan warna melalui permainan tradisional yang konteksnya dekat dengan keseharian mereka. Permainan strategi seperti congklak melatih kemampuan berpikir logis dan pemecahan masalah. Pengenalan cerita rakyat dan legenda melalui permainan dapat meningkatkan kemampuan pemahaman narasi dan memori (Fitriani et al., 2024).
2. Pengembangan Afektif dan Karakter Kearifan lokal kaya akan nilai-nilai moral dan etika seperti gotong royong, kejujuran, kesabaran, dan menghargai alam. Melalui permainan yang menginternalisasi nilai-nilai ini, anak-anak memperoleh pengetahuan moral secara tidak langsung. Rasa bangga terhadap identitas budaya juga terbangun, yang penting untuk pembentukan karakter yang kuat (Sofyan, 2022).
3. Pengembangan Psikomotorik Permainan tradisional seringkali melibatkan aktivitas fisik yang melatih motorik kasar (berlari, melompat, keseimbangan) dan motorik halus (memegang, merangkai, menyusun). Contohnya, permainan engklek melatih keseimbangan dan koordinasi tubuh. Permainan yang melibatkan manipulasi objek seperti merangkai manik-manik tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik halus (Anam, Maghfirah, & Saiyena, 2022).
4. Pengembangan Sosial-Emosional dan Bahasa Permainan berbasis kearifan lokal sering dimainkan secara berkelompok, mendorong interaksi sosial, kerjasama, dan negosiasi. Anak belajar berbagi, menunggu giliran, dan menyelesaikan konflik. Pengenalan kosakata bahasa daerah atau narasi cerita rakyat juga memperkaya kemampuan bahasa anak (Ulfa, 2018).

Pengembangan dan implementasi alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki potensi besar, menghadapi beberapa tantangan:

1. Keterbatasan referensi dan bahan ajar minimnya dokumentasi dan kategorisasi kearifan lokal yang relevan untuk PAUD membuat guru kesulitan dalam menemukan ide atau referensi untuk desain APE. Materi ajar yang terstruktur dan siap pakai juga masih terbatas.
2. Kompetensi guru tidak semua guru PAUD memiliki pemahaman yang mendalam tentang kearifan lokal di daerahnya masing-masing, apalagi kemampuan untuk mengintegrasikannya secara kreatif ke dalam desain APE. Pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan sangat diperlukan (Iqbal et al., 2025).
3. Perubahan zaman dan pengaruh budaya asing arus globalisasi dan dominasi budaya pop asing seringkali membuat anak lebih tertarik pada mainan modern yang kurang relevan dengan budaya lokal. Hal ini menjadi tantangan dalam mempertahankan minat anak terhadap permainan tradisional (Elia, 2024).
4. Kurangnya sinergi pengembangan APE berbasis kearifan lokal memerlukan sinergi antara berbagai pihak: keluarga, sekolah, komunitas, pemerintah, dan pengembang. Kurangnya koordinasi dapat menghambat upaya pengembangan dan diseminasi (Iman, Abdurrahman, Irfan, Endriani, & Huda, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan dari berbagai literatur yang telah ditinjau, disimpulkan bahwa alat permainan edukatif berbasis kearifan lokal memiliki potensi strategis yang sangat menjadi faktor kunci dalam pembelajaran holistik anak usia dini. Integrasi kearifan lokal tidak hanya mempertahankan budaya tetapi juga meningkatkan perkembangan anak, seperti kognitif, afektif (terutama pembentukan karakter dan nilai moral), psikomotorik, serta sosial-emosional dan bahasa. Bentuk integrasi dapat berupa adaptasi permainan tradisional maupun pengembangan APE baru dengan tema dan elemen budaya lokal. Terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti keterbatasan referensi, kompetensi guru, serta pengaruh budaya asing. Semua orang, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, pengembang kurikulum, dan komunitas, harus bekerja sama untuk mengatasi masalah ini.

Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan APE berbasis kearifan lokal harus menjadi prioritas dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran di tingkat PAUD yang relevan dengan konteks budaya Indonesia. Hal ini akan membentuk generasi yang cerdas, berkarakter, dan bangga akan identitas bangsanya. Penelitian selanjutnya, disarankan untuk melakukan studi empiris langsung guna menguji efektivitas konkret dari alat permainan edukatif dengan mengacu pada kearifan lokal setempat secara historis. Penelitian lebih lanjut dapat berfokus pada pengembangan modul pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam mengintegrasikan kearifan lokal ke dalam pembelajaran anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Anam, N., Maghfirah, N. I., & Saiyena, S. (2022). Play and Learn with Tradisional Local Wisdom Game in School. *Indonesian Journal of Education and Social Studies*, 1(1), 28–39. <https://doi.org/10.33650/ijess.v1i1.3551>
- Anisa, Lissimia, F., Satwikasari, A. F., & Nuraini, R. D. (2019). Pengenalan Rumah Tradisional Melalui Permainan Puzzle Pada Anak. *Jurnal UMJ*, (September), 1–5.
- Ardipal, A., Machfauzia, A. N., & Zamil, I. (2023). Pengaruh Permainan Alat Musik Tradisional terhadap Kecerdasan Emosi pada Anak Usia TK. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4223–4231. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5024>

- Ayubi, S. Al. (2022). Teknologi Pembelajaran untuk Guru PAUD. <https://Pusdatin.Kemdikbud.Go.Id/Teknologi-Pembelajaran-Untuk-Guru-Paud/>, p. diakses pada tanggal 17 Juli 2024.
- Ekaningtyas, N. L. D. (2024). Educational Game Innovation : Giant Snakes and Ladders with Local Wisdom to Stimulate Pancasila Values in Early Childhood. *Journal of Psychology and Instruction*, 8(1), 1–11.
- Elia. (2024). Optimizing the Early Childhood Education Curriculum by Incorporating Local Wisdom for Holistic Development. *Journal of Language, Humanities, and Education*, 7(2), 141–158.
- Erwanda, D. R., & Sutapa, P. (2023). Pengembangan Media Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motorik Kasar Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3323–3334. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4562>
- Fitriani, Nafiqoh, H., & Alam, S. K. (2024). Congklak : Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 pada Anak Usia Dini. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 7(2), 187–195.
- Hasanah, F. F., & Prameswari, W. (2023). Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun. *Waladunia*, 6(2), 108–124.
- Iman, N., Abdurrahman, A., Irfan, A. Z., Endriani, A., & Huda, K. (2023). Pelatihan Teknik Pembuatan Alat Permainan Edukatif (APE) Berbasis Bahan Bekas di PAUD Al Hasanah Ampenan. *Jurnal Dedikasi Madani*, 1(2), 34. <https://doi.org/10.33394/jdm.v1i2.7033>
- Indrawati, N. P. V., Rasyad, A., & Mudiono, A. (2021). Media Pembelajaran Smart Egg dalam Mengenalkan Sains Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 6(3), 467. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v6i3.14675>
- Iqbal, A., Munasiroh, S., Masula, Q., Hasanah, S., Qurrotul, & A'yuni. (2025). PENGEMBANGAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BERBASIS KEARIFAN LOKAL BAGI GURU DI LEMBAGA PAUD DESA CURAHTAKIR, KEC. TEMPUREJO, KABUPATEN JEMBER UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK DAN MENGURANGI KETERGANTUNGAN ANAK DALAM BERMAIN GADGET. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 14–36.
- Meiyanti, E., Santoso, & Widjanarko, M. (2023). Local Wisdom-Based Market Game to Improve Kindergarten Children's Language Skills. *Journal of Psychology and Instruction*, 6(3), 145–154. <https://doi.org/10.23887/jpai.v6i3.52675>
- Nasution, S., Afrianto, H., NURFADILLAH SALAM, S. & J., Nim, N., Sadjati, I. M., Agent, S. G., ... Aceh, D. (2017). Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Pendidikam*, 3(1), 1–62. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Nisfa, N. L., Latiana, L., Pranoto, Y. K. S., & Diana, D. (2022). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Terhadap Kemampuan Sosial dan Emosi Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5982–5995. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3032>
- Putri, T., & Idawati, S. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Al-Amin*, 3(1), 43–51.
- Ramadhani, A. S., Azizah, W., Selpiyani, Y., & Khadijah. (2022). Bentuk-bentuk Stimulasi Pada Anak Dalam Perkembangan Motorik Anak Usia Dini di RA. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 2360–2370. Retrieved from <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/5080>
- Rokhmat, J., Makhrus, M., Sukarso, A. A., Mahmudah, H., & Fatina, G. H. (2024). A Systematic Literature Review: Implementation of Local Wisdom-Based Educational Media in Science Learning to Strengthen Students' Characters. 1(4),

170–174.

- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>
- Setyowahyudi, R., Tirtayani, L. A., & Indana, N. (2023). Pengaruh Games Interaktif Wordwall terhadap Kemampuan Mengenal Budaya Bali Anak Usia Taman Kanak Kanak. *Early Childhood Research Journal (ECRJ)*, 6(1), 46–54. <https://doi.org/10.23917/ecrj.v6i1.22968>
- Sofyan, H. (2022). The Development Of Learning Video Based On Local Wisdom In The Centre Area And Group Learning In Kindergarten. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*. <https://doi.org/10.30868/ei.v11i03.2360>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhariyanti, M., Priyadi, M. S., Alhadi, I. A., & Rachmatia, M. (2024). Peran Permainan Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak. *Cerdas Sifa Pendidikan*, 13(1), 16–25. <https://doi.org/10.22437/csp.v13i1.33677>
- Supriatin, I., Ismawati, S., & Hanik, S. U. (2021). Permainan Engklek untuk meningkatkan kemampuan motorik anak usia dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(1), 19–24.
- Ulfa, M. (2018). Membangun Kebudayaan Wayang Sebagai Media Bercerita Untuk Anak Usia Dini (0-8 tahun). *Ejournal.Uin-Suka.Ac.Id*, 3, 91–100. Retrieved from <http://conference.uin-suka.ac.id/index.php/aciece/article/view/88/90>
- Utami, D. T., Wahyuni, I. W., Alucyana, A., Raihana, R., Jannah, W., & Aziza, H. (2024). Implementasi Alat Permainan Edukatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Guru di Lembaga PAUD. *Natijah: Jurnal Pengabdian Pendidikan Islam*, 1(1), 12–16. <https://doi.org/10.25299/njppi.2024.16396>